

ArteProfonda / DeepArt



Antonello da Messina



Disegno di profondità di Bruno Zaffoni

I capolavori di grandi Maestri come non li hai mai visti:
con una dimensione in più. La profondità.
Stereocopie e anaglifi di oltre duecento opere d'arte con
spiegazioni per la visualizzazione 3D e note biografiche.

Depth design by Bruno Zaffoni

The masterpieces of great Masters as you've never seen them:
with an extra dimension. The depth.
Stereocouples and anaglyphs of over two-hundred works of art
with explanations for 3D visualization and biographical notes.

Volume 1 A-A

Introduzione / Introduction
Vedere in 3D / 3D vision

Adam One

Jamal Al-Bayati

Lawrence Alma-Tadema

Antonello da Messina

Daniel Arakhis

Volume 2 B-B

Carlos Bahamon

Antonio Basoli

Jacopo Bassano

Beeple

Julian Beaver

Blizzard Entertainment

Enki Bilal

Giovanni Boldini

Hieronimus Bosch

Sandro Botticelli

François Boucher

William-Adolphe Bouguereau

Dieric Bouts

il Bronzino

Alexandre Brun

Joshua Budich

Michelangelo Buonarroti

Alejandro Burdisio

Volume 3 C-C

Silvano Campeggi

Franco Caprioli

Caravaggio

Jeff Carlisle

Benjamin Carré

Onofrio Catacchio

Caza

Aleah Chapin

Michael Cheval

Oscar Chichoni

Chie Yoshii

Alberto Cimadevilla

Patrick Commey

Monica Cook

Richard Corben

Carlo Crivelli

Giorgio de Chirico

Volume 4 D-F

Salvador Dalí

Gianni de Luca

Paul Delvaux

Fortunato Depero

Gustave Doré

Sveta Dorosheva

Paolo Eleuteri Serpieri

Will Eisner

Max Ernst

Maurits Cornelis Escher

Fan Ho

Adolfo Farsari

Jean Leon Gerome Ferris

Jósean Figueroa

Virgil Finlay

Jean-Claude Forest

Frank Frazetta

Caspar Friedrich

Volume 5 G-G

Giuseppe Galli da Bibbiena

Paul Gavarni

Jean-Léon Gérôme

GHF Art Studio

Vittorio Giardino

Hans Ruedi Giger

Juan Giménez

Milton Glaser

Rob Gonsalves

Dan Goozee

Francisco Goya

Jean-Jacques Grandville

Guercino

Volume 6 H-H

Frans Hals

Ben Heine

Hergé

Bill Higginson

Brad Holland

Edward Hopper

Alex Horley

Ken Ishikawa

Carlos Jacinto

Edgar P. Jacobs

Benito Jacovitti

Juan Jiménez Martín

Jacob Jordaens

JR

Sean Karamaker

Mati Abdul Kharwein

Gustav Klimt

Peter Klúdic

Chalermchai Kositpipat

Harvey Kurtzman

Volume 7 L-L

Pietro Labruzzi

Lino Landolfi

Carl Larsson

Jeff Laubenstein

Dave Lebow

Leo & Icar

Leung Drug Store

Liang Mark

Liang Xiang Xiao

Ling Xiang

Lennie Lipton

M. Lix - M. Scott

Pietro Longhi

Volume 8 M-M

René Magritte

Milo Manara

Riccardo Mannelli

Gavin Manners

Andrea Mantegna

fotografi Marilyn photographers

Susannah Martin

Fortunino Matania

Rodney Matthews

calendario Maya calendar

Winsor McCay

Robert McGinnis

Hans Memling

Daniel Merriam

Mian Situ

Attilio Micheluzzi

Nadegda Mihailova

Moebius

Victor Molev

Mordillo

Vivian K. Mork

Volume 9 N-P

Pierluigi Negrioli

Octavio Ocampo

Eiichiro Oda

Sergio Odeith

One Pixel Brush

Finbarr O'Reilly

Giovanni Paolo Pannini

Andrea Pazienza

Georges Pichard

Pinacoteca di Brera

Giovanni Battista Piranesi

Mike Ploog

Jackson Pollock

Andrea Pozzo

Patrik Prosko

Raffaello Sanzio

Tjalf Sparnaay

Drew Struzan

Volume 10 R-R

Ramiro Ramirez Cardona

Louise Rayner

Guido Reni

Francesca Resta

Edouard Richter

Riot Games

Krasimir Rizov

Tony Robert-Fleury

Norman Rockwell

George Rodger

Christy Lee Rogers

Giulio Romano

Nicolas Rosenfeld

Pieter Paul Rubens

Volume 11 S-S

Apollonia Saintclair

Armando Savoia

Shan shui

François Schuiten

Vicente Segrelles

John Semper Jr, Frank Grau

Tomek Setowski

Sam Shaw

Sheer-madness Art

Shigeki Matsuyama

Ettore Simonetti

Jan Steen

Anatolii Stepanov

Johannes Stoetter

Jan Van der Straet

T. Stucklife

Volume 12 T-V

Yuehui Tang

Yves Tanguy

Jirô Taniguchi

Néstor Taylor

Karel Thole

Giambattista Tiepolo

Luis Enrique Toledo del Rio

Clovis Trouille

Truly Design

Boris Vallejo

Antoon Van Dyck

Jan & Hubertus Van Eyck

Piero Ventura

Jan Vermeer

il Veronese

Cinta Vidal

Marcel Vidoudez

Karl Von Bloas

Moritz Von Schwind

Artush Voskanian

Volume 13 W-Z

William Waelchli Jr

Weber & Rolfes

Kurt Wenner

Chris Weston

Kit Williams

Jim Woodring

Joseph Wright of Derby

Eytan Wronker

Zeen Chin

Zhang Xiaoyou

Giovanni Maria Zaffoni

Johann Zoffany

Anders Zorn

Anonimo/Anonymous

Volume 14

fuori onda / off the air

Bruno Zaffoni

Grazie a...

Durante questi due anni difficili ho convertito in 3D, per il solo piacere di confrontarmi con il talento altrui e quindi senza alcun fine di lucro, centinaia di opere di artisti di ogni tempo e luogo, rubacchiando sul web le immagini che più mi ispiravano.

Agli artisti contemporanei ho tentato di comunicare le mie intenzioni e con molti è stato possibile stabilire una relazione via mail o Facebook. Tutti quelli che hanno risposto, visto il tipo di intervento, mi hanno consentito di rendere il loro lavoro tridimensionale, e molti addirittura me l'hanno richiesto.

Sono loro che voglio ringraziare per primi, per le ore piacevoli che ho potuto passare "dentro" le loro opere.

Ma voglio ringraziare anche coloro che mi hanno preceduto nel non facile lavoro di conversione, dai quali ho imparato molto. E chi su Facebook mi ha spronato a continuare, con like, commenti e condivisioni.

Salvato in formato digitale nel giugno 2022

Diritti d'autore

ArteProfonda / DeepArt è un libro digitale autoprodotta, con finalità non commerciale e distribuito gratuitamente sul web.

Pertanto, per quanto mi riguarda, considero i miei diritti inesistenti e, se qualche immagine viene utilizzata - naturalmente senza fini di lucro -, chiedo solo la citazione nei credit sia dell'autore dell'opera originale che del depth designer. In caso di utilizzo diverso, per scopi commerciali, promozionali o altro, il copyright appartiene al solo autore dell'opera originale e l'eventuale permesso di pubblicazione deve essere con lui concordato.

Copyright

ArteProfonda / DeepArt is a self-produced digital book, for non-commercial purposes and distributed free of charge on the web.

However, as far as I'm concerned, I consider my rights to be non-existent and, if any images are used - naturally non-profit - I only ask for the citation in the credits of both the author of the original work and the depth designer. In case of different use, for commercial, promotional or other purposes, the copyright belongs only to the author of the original work and any permission for publication must be agreed with him.

Thanks to...

During these two difficult years I converted hundreds of works by artists of all times and places into 3D, for the sole pleasure of confronting myself with the talent of others and therefore without any profit, stealing from the web the images that most inspired me.

I tried to communicate my intentions to contemporary artists and with many it was possible to establish a relationship via email or Facebook. All those who answered, given the type of intervention, allowed me to make their work three-dimensional, and a lot even asked me for it.

They are the ones I want to thank first, for the pleasant hours I spent "inside" their works. But I also want to thank those who preceded me in the difficult work of conversion, from whom I learned a lot. And who on Facebook encouraged me to continue, with likes, comments and shares.

Saved digitally in June 2022

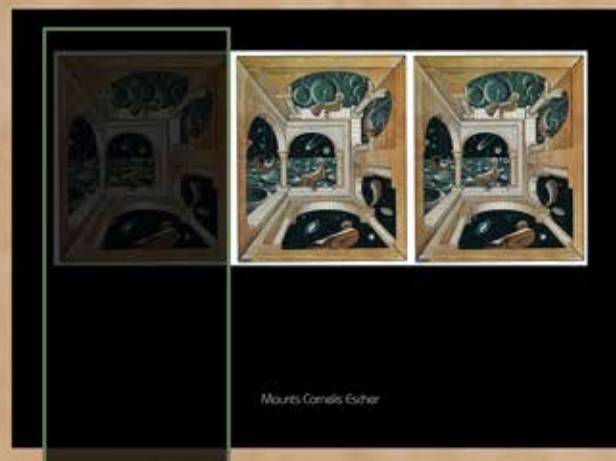


Visione con occhi paralleli.

Copri con il segnalibro l'immagine a destra. Mettiti a circa 60 cm dallo schermo, in posizione centrale e comoda. Rilassa lo sguardo e fissa un punto immaginario dietro lo schermo. La distanza di questo punto dallo schermo deve corrispondere alla distanza tra te e lo schermo, quindi è come se i tuoi occhi mettessero a fuoco un oggetto a 120 cm.

Adesso devi adattare la messa a fuoco con micro spostamenti degli occhi, fino a che si formano tre immagini: una centrale, con a fianco altre due immagini confuse che intravedi con la visione periferica.

Concentrati sull'immagine centrale regolando ancora la messa a fuoco, fino a che non ti apparirà la terza dimensione.



Visione con occhi incrociati.

Copri con il segnalibro l'immagine a sinistra. Mettiti a circa 60 cm dallo schermo, in posizione centrale e comoda. Impugna una penna o una matita per l'estremità e tienila ferma a metà strada tra te e lo schermo, cioè a 30 cm.

Rilassa lo sguardo, mettendola a fuoco, e fissala per un po'. Ora avvicinala lentamente a te. Ti accorgerai che i tuoi occhi tendono a diventare leggermente strabici. Con molta calma sposta la penna senza cambiare la messa a fuoco: vedrai che le immagini sullo schermo sembrano sovrapposte.

Adesso devi adattare la messa a fuoco con micro spostamenti degli occhi, fino a che si formano tre immagini: una centrale, con a fianco altre due immagini confuse che intravedi con la visione periferica.

Concentrati sull'immagine centrale regolando ancora la messa a fuoco, fino a che non ti apparirà la terza dimensione.



Anaglifo.

L'anaglifo è coppia di immagini stereoscopiche sovrapposte, ognuna stampata con tonalità di colore diversa, le quali, osservate attraverso occhiali provvisti di opportuni filtri colorati, generalmente uno blu e uno rosso, danno la sensazione della profondità. Questo perché la lente rossa esclude dalla visione le tonalità rosse dell'immagine e idem per la blu, in modo che ogni occhio vede un'immagine leggermente diversa che il cervello ricompone in un'unica immagine 3D.



Gli occhiali si trovano facilmente e a basso costo sui siti di e-commerce in rete.



Vision with parallel eyes.

Cover the image on the right with the bookmark.

Stand approximately 60 cm from the screen, in a central and comfortable position. Relax your gaze and stare at an imaginary point behind the screen. The distance of this point from the screen must match the distance between you and the screen, so it is as if your eyes are focusing on an object at 120 cm.

Now you have to adapt the focus with micro movements of the eyes, until three images are formed: a central one, alongside two other confused images that you glimpse with peripheral vision.

Concentrate on the central image by adjusting the focus again, until the third dimension appears.



Cross-eyed vision.

Cover the image on the left with the bookmark. Stand approximately 60 cm from the screen, in a central and comfortable position. Grab a pen or pencil by the end and hold it halfway between you and the screen, that is, at 30 cm. Relax your gaze, focusing it, and stare at it for a while. Now slowly bring it closer to you. You will find that your eyes tend to squint slightly. Calmly move the pen without changing the focus: you will see that the images on the screen seem to overlap.

Now you have to adapt the focus with micro movements of the eyes, until three images are formed: a central one, alongside two other confused images that you glimpse with peripheral vision.

Concentrate on the central image by adjusting the focus again, until the third dimension appears.



Anaglyph.

The anaglyph is a pair of superimposed stereoscopic images, each printed with a different color tone, which, observed through glasses equipped with appropriate colored filters, generally one blue and one red, give the sensation of depth. This is because the red lens excludes the red shades of the image from vision and the same for the blue, so that each eye sees a slightly different image that the brain recomposes into a single 3D image.



Glasses are easily and cheaply found on e-commerce sites on the net.

ArteProfonda / DeepArt



A-A



Il lavoro di **Adam One** (anche Symprez), artista e stilista di Seattle, deriva da un interesse attivo per le questioni dell'esistenza umana attraverso l'evoluzione spirituale. I suoi pezzi nascono dal subconscio e sono fusioni di soggetti e simboli archetipici, nei quali trova ispirazione.

Adam One

The work of **Adam One** (also Symprez), artist and stylist in Seattle, stems from an active interest in issues of human existence through spiritual evolution. His pieces of him are born from the subconscious and are fusions of archetypal subjects and symbols, in which he finds inspiration.





Neal Adams (New York, 1941 – New York, 2022)
è stato un fumettista statunitense noto
principalmente per aver dato nuovo impulso
a personaggi come Batman, Lanterna Verde e
Freccia Verde, nei primi anni '70.

Neal Adams

Neal Adams (New York, 1941 - New York, 2022)
was an American cartoonist best known for giving
new impetus to characters such as Batman,
Green Lantern and Green Arrow, in the early
1970s, a period known as the Silver Age.





Jamal Al-Bayati

è un artista iracheno contemporaneo
le cui opere, ispirate dai pittori orientalisti dell'800
come Jean-Léon Gérôme ed Ettore Simonetti,
ripercorrono il periodo dei Mamelucchi in Egitto.

Jamal Al-Bayati

Jamal Al-Bayati

is a contemporary Iraqi artist whose works,
inspired by 19th century orientalist painters
such as Jean-Léon Gérôme and Ettore Simonetti,
trace the period of the Mamluks in Egypt.





Jamal Al-Bayati





Jamal Al-Bayati





Lawrence Alma-Tadema

(Dronrijp, 1836 – Wiesbaden, 1912), è stato un pittore olandese. Stabilitosi in Inghilterra, dove ottenne una speciale cittadinanza, fu celebrato e conosciuto per i suoi soggetti ispirati all'antichità classica, nei quali raffigurò il lusso e la decadenza dell'Impero Romano.

Lawrence Alma-Tadema

Lawrence Alma-Tadema

(Dronrijp, 1836 - Wiesbaden, 1912) was a Dutch painter. Settled in England, where he obtained a special citizenship, he was celebrated and known for his subjects inspired by classical antiquity, in which he depicted the luxury and decadence of the Roman Empire.





Lawrence Alma-Tadema





Lawrence Alma-Tadema





Antonello Da Messina,

soprannome di Antonio di Giovanni de Antonio
(Messina, fra 1425 e 1430 – Messina, 1479),

è stato un pittore italiano.

Fu il principale pittore siciliano del Quattrocento,
primo nel difficile equilibrio di fondere la luce,
l'atmosfera e l'attenzione al dettaglio della
pittura fiamminga con la monumentalità e la
spazialità razionale della scuola italiana.

Antonello Da Messina,

nickname of Antonio di Giovanni de Antonio
(Messina, between 1425 and 1430 - Messina,
1479), was an Italian painter.

He was the main Sicilian painter of the fifteenth
century, first in the difficult balance of merging
the light, atmosphere and attention to detail of
Flemish painting with the monumentality and
rational spatiality of the Italian school.

Antonello da Messina





Daniel Arrakhis (Pavia 1966)
 è un artista digitale e fotografo creativo
 portoghese. Il suo desiderio di una società più
 inclusiva, rispettosa dell'ambiente, umanistica
 pervade i suoi lavori surreali e mistici.

Daniel Arrakhis

Daniel Arrakhis (Pavia 1966)
 is a Portuguese digital artist and creative
 photographer. His desire for a more inclusive,
 environmentally friendly, humanistic society
 pervades his surreal and mystical works.





Daniel Arrakhis

